東京ゲームショウ開幕！ 新作情報満載のスペシャル特大号!!!

いよいよ発売！『ポケットモンスターブラック・ホワイト』大特集!!

ファミ通

TVゲーム総合情報誌

毎週木曜日発売

2010 9/30

特別定価 390 YEN

No.1137

©2010 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

小冊子付録
『アサシンクリード』新作ほか
海外ゲーム最新事情

▶報道特集
あのゲームのヒット戦略

ポケットモンスター ブラック・ホワイト

発売記念大特集！
最速攻略＆特別プレゼント企画も!!

東京ゲームショウ完璧ガイド

TOKYO GAME SHOW 2010

出展タイトル全公開＆プレゼント満載！
行けない人も大満足!!

発売直前特集＆驚きの新作!!
クロヒョウ 龍が如く新章
龍が如く OF THE END（オブ ジ エンド）

待望の新情報＆名作復活!
人喰いの大鷲トリコ
ICO／ワンダと巨像

スクープ＆最新情報
ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
戦場のヴァルキュリア3
ザ・サード バースデイ／ファイナルファンタジーXIV
タクティクスオウガ 運命の輪／スーパーロボット大戦L
THE LAST STORY（ラストストーリー）

ファミ通.com www.famitsu.com

ANNIVERSARY 10th thanks!

Interview

インタビュー

『ポケットモンスター』新生への挑戦

まったく新しく生まれ変わった『ポケモンブラック・ホワイト』。その制作秘話を、シリーズの仕掛け人である石原氏に訊く。

—プロフィール—

株式会社ポケモン
代表取締役社長

石原恒和氏

ポケモンに関わるあらゆるビジネスを手掛ける中心人物。シリーズ第1作の『ポケモン 赤・緑』からプロデューサーを務め、最新作ではエグゼクティブプロデューサーを担当している。

すべての世代に向けて作られた『ポケモンブラック・ホワイト』

——いよいよ『ポケモンブラック・ホワイト』が発売となりますが、率直なご感想は？

石原恒和氏(以下、**石原**)　4年ぶりの完全新作ということで、なかなか気分は落ち着かないですね。「あれをやっていない、これをやっていない」と、やっていないことばかりが目に付いて、発売を迎える解放感よりは、「さあ、これからがたいへんだぞ」という感覚です。

——『ポケモンブラック・ホワイト』では漢字表記の採用や、特設サイト"ポケモングローバルリンク"(以下、PGL)との連動など、従来より高い年齢層のゲームファンを意識しているようにも感じます。

石原　『ポケットモンスター』は、つねに全世界の、全世代の人々が等しく遊べる作品にしたいと思っているのですが、その一方で「『ポケモン』って子どもが遊ぶゲームでしょ？」と思っている人々がいることも事実です。そこで、最新作では遊びの手ごたえ、物語の進行、文字の表示、映像表現などあらゆる部分で、これまで以上に**「全世代を対象にしているんだ」という意識を持って作品作りを進めました。**対象となる世代を上げたというよりは、"さらに拡大した"というところでしょうか。

——『ポケモン ハートゴールド・ソウルシルバー』(以下、『ポケモン HG・SS』)ではポケウォーカーとの連動がありましたが、今回はPGLとの連動が組み込まれています。パソコンがないと遊べない仕掛けを導入した意図を教えてください。

石原　じつはWebサイトと連動する仕組みは長年研究していて、その中で、「これだったら」と納得できたものがPGLです。『ポケットモンスター』にとって、いろいろなものにつながるとより楽しくなる仕掛けはいいのですが、つながる仕組みを持っていないと楽しめないというのはダメです。だから、『ポケモンブラック・ホワイト』はPGLがないと楽しめないというものにはしていません。むしろ、ゲームとつながるものが増えたというイメージです。

——なるほど。

石原　日常生活でニンテンドーDSばかり触っている人はいないわけで、ふつうは携帯電話を触り、パソコンを触り、iPodを聴き……と、いろいろな行動をします。『ポケットモンスター』は、その隅々に浸食していきたいんです。パソコンを使っているなかで自然とポケモンに触れるように、日常的にポケモンに触られるようにしたい。PGLはその一環ですね。

ファンに『ポケモン赤・緑』以来の圧倒的な驚きを

——いろいろな部分が刷新された『ポケモンブラック・ホワイト』ですが、制作する際のコンセプトはどのようなものだったのでしょう？

石原　**『ポケットモンスター』という作品の、より高い飛躍**ですね。『ポケモン 金・銀』も『ポケモン ダイヤモンド・パール』も完全新作ではあったのですが、従来作と地続きになっているというところで、安心感がある反面で新鮮な驚きは少なかったかもしれません。ところが今回は、舞台をまったく新しい土地に移し、出てくるポケモンも見たことがない種類ばかり。**映像や音楽、ゲームシステムの面でも過去作とは別次元のおもしろさを目指しました。作り手としては、『ポケモン 赤・緑』以来の圧倒的に新しい驚きを皆様にお届けできると信じています。**

——同じゲーム機で『ポケットモンスター』の完全新作が2作品発売されるのは、初めてのことですね。

石原　はい。理由としては、環境的要因が大きいですね。ニンテンドーDSというハードは、これまでの市場でもっとも長寿命で、もっとも普及しています。この環境はメリット以外の何物でもありません。これまで、『ポケットモンスター』の完全新作は、ひとつのハードに1作品しか作ってこなかったのですが、だからこその苦労もあったんです。ハードが変わると、ハードの研究やデータの移行に半分くらいのマンパワーが取られてしまいますから。ゲーム性を大きく変えようと思っても、旧ハードとの互換性などを考慮して、慎重にならざるを得ない。ですが今回は、**すでにニンテンドーDSというハードでの経験の蓄積があるので、トライしようと思ったことが大胆にできた**んです。表現、デバイス、通信手段など、すべてに大胆な挑戦ができて、『ポケモン ダイヤモンド・パール』と同じハードなのに、まるで新ハードのような印象の作品になりました。

「大胆な挑戦のおかげで新ハードのような印象の作品になりました」

DS

あごオノポケモン
オノノクス

タイプ：ドラゴン
特　性：とうそうしん または かたやぶり
高　さ：1.8メートル
重　さ：105.5キログラム

するどい斧状のあごを持つ、ドラゴンタイプのポケモン。攻撃した相手をほかのポケモンと入れ換えさせる新技ドラゴンテールが使える。

チラーミィのインタビューチラ見 石原社長が選んだ最初のポケモンは?

石原社長に、最初の3匹のポケモンからどれを選んで始めたのか聞いてみた。「僕は3回通しでプレイしていますが、最初がツタージャで、つぎがミジュマル、3回目はポカブを選びました。最初にツタージャを選んだ理由は、これまででもっともいないタイプのポケモンだなと感じたからです。しれっとした目がどういう性格なのかなと思いまして(笑)。いまのお気に入りは、ポカブが2回進化した姿ですね。核となるメンバーとして必ず入れています」(石原)。チラーミィは自分を捕まえたのかが気になって、チラッと見たとか見ないとか!

「『ポケモン』の集大成で、DSの究極のソフトです」

『ポケモン』の集大成となるソフト

――完成したゲームを触ってみての感想は?

石原 企画当初に入れようとしていた仕様がとてつもない量だったんです。ふつうは、開発の途中で段々と仕様が削られて落ち着くのですが、いつまで経っても減らなくて。スタッフに聞くと、「たいへんですが、何とかします」と言われたりして、大丈夫かとハラハラしました。結果、企画したほとんどの仕様が入っていまして、これはスゴいと。遊んでみるとわかるのですが、本当に**遊びのボリュームがとんでもないことになっています**(笑)。

――石原さんのお勧めのプレイ方法は?

石原 ハイリンクで世界をつないで、人にちょっかいを出しながら遊ぶプレイスタイルが新しいので、ぜひ試してほしいですね。ハイリンクは、これまでの巷にある協力プレイではなく、「我々が考える、つながる楽しさはこれだ」というものを打ち出したかった内容です。ひとりでは勝てないけど複数人なら大丈夫、というものではなく、「友だちが首を突っ込んできたぞ」という軽い度合のおもしろさがあると思います。通信でつながって、「アイツがあんなことしてる」とお互いの気配を感じつつ、顔が見える範囲では会話をしながら楽しむというのは、新しいと思います。

――作品全体の手ごたえは?

石原 増田君(『ポケモンブラック・ホワイト』のプロデューサーを務めたゲームフリークの増田順一氏)は『ポケモン ダイヤモンド・パール』を作ったとき、「『ポケットモンスター』にとっての究極のソフト」と言っていましたが、今回は「さらに大胆に踏み込んだ対極のソフト」と言っています。まさにその通りで、タイトルのカラーも対極にし、物語の端々や登場するポケモンでもそれを表現している。キャラクターのデザインや設定も深く掘り下げています。僕にとっては、ニンテンドーDSでできる『ポケットモンスター』の集大成であり、任天堂や他社さんに怒られるかもしれませんが、**ニンテンドーDSソフト用のひとつの究極の形を、この『ポケモンブラック・ホワイト』で体現できた**と思っています。

――ハイリンクやPGLなどの膨大な遊び要素は、どのように展開されるのでしょうか?

石原 基本的には、ユーザーが好きなように遊んでくれればいいのですが、当然、我々のほうでも遊びを盛り上げるための仕組み作りを行っていく予定です。日本だけでなく、世界全体を見据えた仕組みを用意していますので、楽しみにしていてください。

――これまで、いちばん長く遊べる『ポケットモンスター』になりそうですね。

石原 僕は現在**3回目をプレイしているのですが、それでもまだこのゲームが持っている遊びの5分の1くらいしか遊んでいない気がする**んです。ストーリーのほかに、ハイリンクもありますし、季節の移り変わりもある。従来作のポケモンを連れてくると、さらに遊びが広がっていきます。**チビチビと遊ばないとすぐに終わってしまうような作品ではありません**ので、最初からドーンと全力で、思う存分楽しんでください。

――では最後に、『ポケモン』ファンと読者にメッセージをお願いします。

石原 くり返しになりますが、遊びごたえは相当なものです。ストーリー部分だけでも、しっかり4800円分楽しめるはずです(笑)。本当にてんこ盛りでお買い得になっていますので、ぜひとも遊んでみてください!

チラーミィのインタビューチラ見 『ポケモンブラック』と『ポケモンホワイト』はどっちが人気?

最新作は2種類のソフトがあるけど、発売前の段階ではどちらが人気なのか、石原社長に聞いてみた。「『ポケモン ダイヤモンド・パール』では、55:45くらいの比率だったんですが、今回はそこまでの差はないですね。予約状況では、52:48の比率で微妙に『ポケモンブラック』のほうが上です。黒が好きだけど、『ポケモンブラック』には白いレシラムがいて、黒いゼクロムは『ポケモンホワイト』にいるので、そっちを買おうといったお客様もいるのかもしれません」(石原)。発売後の動向が気になって、チラーミィもまたまたチラッと見たとか見ないとか!

『ポケモンブラック』がちょっとだけ上!

声に出して読みたい ポケモン名台詞

「科学の 力って すげー!」

ポケットモンスター ブラック・ホワイト

ずつきうしポケモン バッフロン

タイプ:ノーマル
特 性:すてみ または そうしょく
高 さ:1.6メートル
重 さ:94.6キログラム

新技のアフロブレイクは、バッフロンだけが覚えられる技。反動で自分もダメージを受けてしまうが、強力な頭突きをくり出せるのだ。